

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Permasalahan

##### 1.1.1 Perkembangan Kegiatan Seni Rupa di Yogyakarta

Melihat perkembangan seni akhir – akhir ini kita bisa melihat bahwa Yogyakarta merupakan barometer seni budaya di Indonesia. Berbagai ragam budaya yang ada serta suasana kota ikut mendukung tumbuh dan berkembangnya seni di Yogyakarta. Bisa dikatakan selain sebagai kota pelajar, Yogyakarta merupakan kota dan sumber seni yang sangat dominan. Arti dari seni itu sendiri adalah sesuatu yang dihasilkan dari kreatifitas manusia, dimana kemampuan kreatifitas tersebut dapat dipelajari dengan latihan dan pengamatan atau observasi<sup>1</sup>.

Perkembangan seni rupa yang pesat di Yogyakarta tidak terlepas dari banyaknya sekolah seni rupa dan disain. Pendidikan formal dapat ditemukan pada Institut Seni Indonesia yang telah banyak melahirkan seniman- seniman hebat. Selain itu juga ada Sekolah Menengah Seni Rupa dan banyak sekolah seni yang sudah mulai bermunculan. Sedangkan pendidikan informal didapat dari galeri – galeri yang dikelola oleh seniman dan para pecinta seni.

Kegiatan pameran seni rupa di Yogyakarta sangat tinggi, seperti yang sering dilaksanakan di Benteng Vredeburg, Bentara Budaya, dan Purna Budaya. Bahkan menurut data yang dikeluarkan oleh Taman Budaya Yogyakarta tahun 2000, pada Benteng Vredeburg rata – rata dilaksanakan lima kali penyelenggaraan pameran dalam satu bulan, ini membuktikan frekuensi kegiatan pameran di Yogyakarta mengalami peningkatan. Sedangkan pameran – pameran seni yang lain diselenggarakan di galeri – galeri yang bersifat khusus dan individual yang digunakan untuk menggelar hasil karya sendiri dan koleksi pribadi seperti Galeri Amri Yahya, Galeri Sapto Hudoyo, Museum Affandi, dan lain – lain.

Dengan melihat potensi yang begitu bagus tersebut maka menuntut akan pentingnya sebuah gedung pameran seni rupa yang permanen dan dapat memadai

---

<sup>1</sup> [www.thefreedictionary.com](http://www.thefreedictionary.com)

kegiatan seni rupa bagi para seniman dan penikmat seni. Pentingnya sebuah gedung pameran seni rupa karena mempunyai pengaruh yang besar bagi seniman, seni rupa, dan masyarakat, yaitu :

1. Sebagai wadah memperkenalkan seni rupa Indonesia kepada publik nasional maupun internasional dalam bentuk pameran.
2. Sebagai arena seniman memamerkan dan memasarkan karya, juga sebagai wadah pertemuan antara seniman.
3. Sebagai wadah bagi masyarakat dan pencinta seni untuk tujuan studi, apresiasi, inspirasi, dan rekreasi terhadap karya seni rupa yang tengah dipamerkan.

Hal ini mengingatkan kita karena gedung yang biasa digunakan untuk kegiatan pameran seni rupa sekarang ini belum merupakan komplek terpadu yang memang difungsikan khusus sebagai galeri seni rupa karena bersifat sebagai gedung serbaguna seperti, Purna Budaya, Bentara Budaya, Seni Sono, Karta Pustaka, dan Benteng Vredeburg.

Dari semua penjelasan – penjelasan diatas, maka dibutuhkan sebuah bangunan gedung pameran seni rupa sebagai tempat memamerkan karya seni rupa, workshop, dialog dan seminar seni, dan fasilitas lainnya yang mampu menampung aktifitas seni rupa. Sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk menyaksikan pameran seni rupa yang digelar atau dipamerkan.

### 1.1.2 Gedung dan Kegiatan Pameran

Gedung adalah suatu tempat / wadah, kantor, rumah atau bangunan yang terbuat dari batu atau tembok terutama ukurannya yang besar<sup>2</sup>. Pameran adalah memilih, memamerkan contoh-contoh produk tertentu dengan tujuan memberikan informasi dengan alasan ilmu pengetahuan, komersial, atau sebagai representasi alam<sup>3</sup>. Sedangkan seni rupa adalah hasil kreasi atau ungkapan seni seorang seniman melalui pengolahan benda kedalam bentuk 2 (dua) dimensi maupun 3 (tiga) dimensi<sup>4</sup>.

Gedung pameran seni rupa menurut pengertiannya adalah sebuah wadah atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat seniman memamerkan karyanya dan sebagai

<sup>2</sup> Prof. D.J. Badudu dan Prof. Sutan M. Zein, “ Kamus Umum Bahasa Indonesia”, Pustaka Sinar Harapan.

<sup>3</sup> Frank Klause, 1981

<sup>4</sup> Asumsi

tempat interaksi antara seniman dan penikmat seni serta memberikan kesempatan kepada publik untuk menikmati dan mengamati hasil karya dan tempat memasarkan atau menjual karya.

Ada beberapa motivasi dari berlangsungnya suatu kegiatan pameran di dalam gedung pameran seni rupa ini, yaitu sebagai ajang untuk memperkenalkan dan mempertanggung jawabkan karya seni rupa kepada masyarakat, edukasi, dan motivasi komersial. Gedung pameran seni rupa sasarannya adalah kepada publik untuk menikmati hasil karya seni rupa dari para seniman, sedangkan museum seni rupa mempunyai sasaran mengungkapkan sejarah perkembangan seni rupa dan sebagai tempat mengumpulkan, memelihara, dan memamerkan hasil karya seni yang memiliki nilai sejarah. Berikut perbedaan antara gedung pameran seni rupa dengan museum :

Subyek	Gedung Pameran	Museum
Tema	Berubah sesuai tema pameran	Tetap / tidak berubah
Waktu	Terjadual, biasanya 1 – 4 minggu	Tidak terjadual
Karya Seni	Karya – karya baru	Karya – karya lama dan bersejarah

Pameran berfungsi untuk memamerkan hasil karya orang seniman kepada masyarakat dan pecinta seni, juga sebagai media interaksi antara seniman dan seniman dengan masyarakat serta pecinta seni. Dengan diadakannya sebuah pameran seni rupa akan menarik perhatian masyarakat dan pecinta seni untuk menyaksikan pameran untuk tujuan studi, apresiasi, inspirasi, dan rekreasi terhadap karya seni rupa dan akan lebih mendorong perkembangan seni rupa.

Dari semua penjelasan-penjelasan diatas, maka dibutuhkan sebuah gedung pameran seni rupa sebagai tempat memamerkan karya seni rupa, workshop, dan fasilitas pendukung lainnya yang mampu menampung kegiatan seni rupa.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan sebuah Gedung Pameran Seni Rupa yang dapat mewadahi kegiatan pameran dan workshop di Yogyakarta melalui pengolahan ruang dan penampilan bangunan sehingga mampu menjadi media interaksi antara seniman, karya seni, dan penikmat seni.

### **1.2.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana konsep sirkulasi dan tata ruang pameran, sehingga mampu mewadahi kegiatan seni rupa dan memberikan kenyamanan bagi para pengguna dan pengunjung Gedung Pameran Seni Rupa ini.

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan Pembahasan**

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan sebagai dasar dalam merancang dan mendisain sebuah bangunan Gedung Pameran Seni Rupa sebagai media interaksi antara seniman, karya seni, penikmat seni dan mampu menampung aktifitas kegiatan pameran.

### **1.3.2 Sasaran Pembahasan**

Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan dari permasalahan yang ada, sehingga akhirnya akan dicapai tujuan dan hasil yang maksimal.

## **1.4. Tinjauan Tentang Seni Rupa dan Gedung Pameran Seni Rupa**

### **1.4.1 Batasan Pengertian Judul**

- Gedung : adalah suatu tempat / wadah, kantor, rumah atau bangunan yang terbuat dari batu atau tembok terutama ukurannya yang besar.
- Pameran : pameran adalah memilih, memamerkan contoh-contoh produk tertentu dengan tujuan memberikan informasi dengan alasan ilmu pengetahuan, komersial, atau sebagai representasi alam.

- Seni Rupa : seni rupa adalah hasil kreasi atau ungkapan seni seorang seniman melalui pengolahan benda dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Dari pengertian diatas maka diperoleh kesimpulan, bahwa gedung pameran seni rupa merupakan sebuah tempat, wadah, atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat seniman memamerkan karyanya dan sebagai tempat interaksi antara seniman dan penikmat seni, serta menjadi tempat yang memberikan kesempatan kepada publik / masyarakat untuk menikmati dan mengamati hasil karya seniman dan sebagai tempat memasarkan / menjual karya.

### 1.5. Tata Letak Karya

Tata letak karya dalam sebuah pameran sangat berhubungan dengan sistim dan bentuk pola sirkulasi yang akan terjadi didalamnya, sehingga penataan karya dituntut secara efektif dan seefisien mungkin untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Beberapa cara tata letak karya dalam pameran antara lain :

a. Sistim ruang terbuka

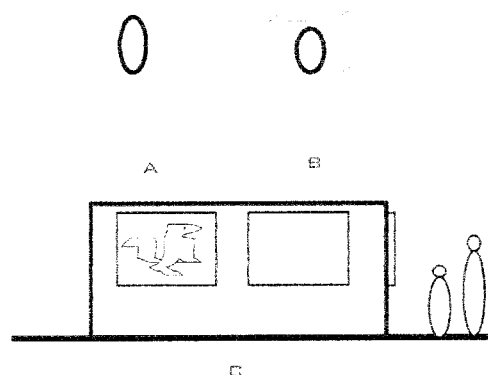
Obyek diletakkan ditengah – tengah ruangan, dalam bentuk dan obyek yang berdimensi besar ( biasanya untuk karya seni 3 dimensi ).

b. Sistim Vitrin

Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang tertutup kotak kaca. Sistim ini cocok untuk untuk obyek 3 dimensi maupun 2 dimensi yang memiliki perlakuan khusus.

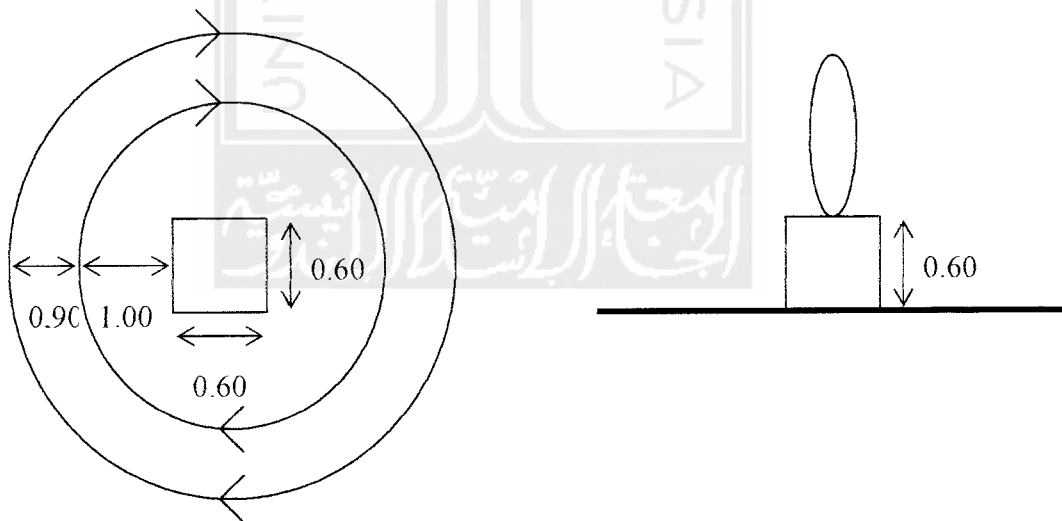
c. Sistim Panel

Dengan cara ditempel didinding, sistim ini cocok untuk karya berupa lukisan dan kriya.

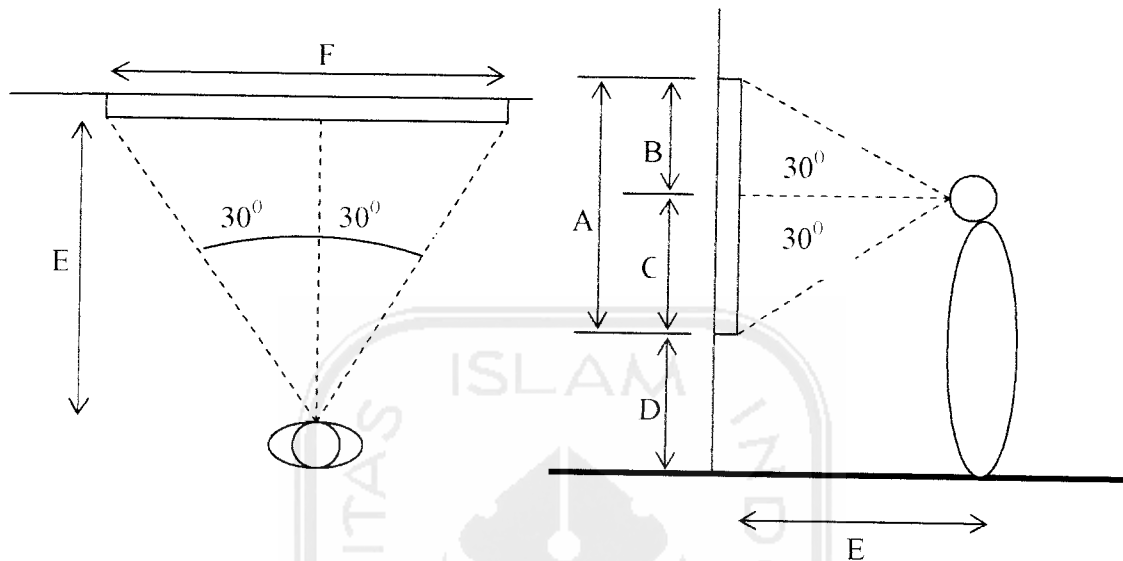


1.6. Metode Penyajian Obyek<sup>5</sup>

1. Penyajian terbuka dapat untuk karya 2 dimensi dan 3 dimensi.
2. Agar karya yang dipamerkan dapat dimengerti oleh penikmat dan pengamat seni maka perlu adanya label, foto atau penjelasan mengenai karya tersebut.
3. Pemberian jarak antara karya seni dengan penikmat seni.
4. Untuk standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi manusia :
  - Tinggi badan manusia Indonesia diasumsikan rata – rata 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm tinggi titik mata manusia Indonesia rata – rata 150 cm.
  - Tinggi minimal lukisan dari lantai menurut standar internasional 95 cm, dengan diadakan penyesuaian tinggi badan rata – rata diatas maka dapat direduksi sepanjang 10 cm, menjadi 85 cm.



<sup>5</sup> Lavi Sukmaraga, TA, UII, 2001



Keterangan gambar :

- A. Area pengamatan vertikal
- B. Area pengamatan vertikal diatas garis normal
- C. Area pengamatan vertikal dibawah garis normal
- D. Jarak tepi bawah lukisan ke lantai
- E. Jarak lukisan dengan mata pengamat
- F. Area pengamatan horizontal

### 1.7. Dimensi Karya Seni Rupa

Diambil dari katalog "Pameran Seni Rupa 32 th Kebersamaan Sanggar Dewata Indonesia", Gedung Socitet Taman Budaya Yogyakarta, dimensi terbesar untuk karya seni 2 dimensi adalah  $300 \times 120$  cm dengan judul *Perlombaan Baru Dimulai* karya I Made Arya Palguna (2002). Dimensi terkecil adalah  $30 \times 30$  cm dengan judul

*Kebersamaan* karya I Putu Wirantawan (2002). Sedangkan untuk karya seni 3 dimensi dibagi menjadi dua yaitu :

1. Untuk didalam ruang<sup>6</sup> :  
Dimensi Terkecil 10 x 10 x 20 cm  
Dimensi Terbesar 150 x 150 x 330 cm  
Dimensi Rata – Rata 80 x 80 x 175 cm
2. Untuk diluar ruang ukuran karya seni 3 dimensi bebas tidak ada batasan.

### 1.8. Jenis Karya Seni Rupa

Adapun jenis – jenis karya seni rupa yang akan diwadahi ada dua yaitu karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi, yang meliputi :

- a. Seni Lukis ( 2 dimensi )
- b. Seni Patung ( 3 dimensi )
- c. Seni Grafis ( 2 dimensi )
- d. Seni Kriya ( 3 dimensi )

#### 1.8.1 Bentuk 2 Dimensi

##### ▪ Seni Lukis

Ni Ketut Anggreni

**Judeg**, 2002

Oil on canvas, 100 x 130 cm

Sumber : Katalog Pameran 32 th Kebersamaan  
Sanggar Dewata Indonesia 2003



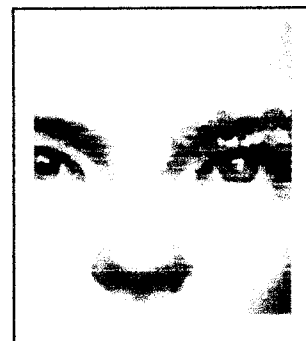
##### ▪ Seni Grafis

I Made Primaswari

**Redisain Cover CD Bjork ' Debut '**, 2002

Print on paper, 45 x 60 cm

Sumber : Katalog Pameran 32 th Kebersamaan  
Sanggar Dewata Indonesia 2003



<sup>6</sup> Moh. Bemadhi R, TA, UII, 2003



### 1.8.2 Bentuk 3 Dimensi

- **Seni Patung**

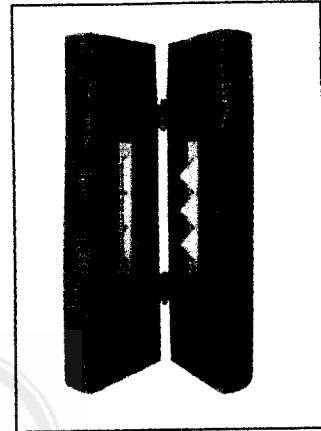
Putu Adi Gunawan

**Menusuk Tubuh**, 2002

Kayu sonokeling dan jati, 90 x 30 x 30 cm

Sumber : Katalog Pameran 32 th kebersamaan

Sanggar Dewata Indonesia, 2003



- **Seni Kriya**

I Kadek Arnawa

**Penyucian Diri 1**, 1999

Kayu Jati, 200 x 35 cm

Sumber : Katalog Pameran EVALUASI

Kelompok Sembilan, 2002



## 1.10. Metode Pengumpulan Data dan Penulisan

### 1.10.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Data primer didapat dengan cara :

- Melakukan survey lapangan pada area studi, baik mengenai kondisi lahan, lingkungan dan faktor – faktor yang berpengaruh pada proses penulisan dan perancangan.
- Melakukan studi banding dengan gedung pameran dan galeri yang sudah ada.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dengan cara melakukan studi literature untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tujuan penulisan.

### 1.10.2 Metode Pembahasan

Metode – metode pembahasan yang dipakai antara lain sebagai berikut :

1. Metode Deskriptik Analitik, yaitu metode dengan cara pengumpulan data, menyusunnya, dan selanjutnya menafsirkan data – data yang sudah terkumpul tersebut.
2. Metode Analisis, yaitu menganalisa beberapa data dari permasalahan galeri pada umumnya untuk mencari pemecahannya.
3. Metode Sintesis, yaitu metode menggabungkan beberapa pendapat dan teori yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang lebih baik untuk mendapatkan konsep perancangan arsitektural yang kuat dan maksimal.

## 1.11. Keaslian Penulisan

Beberapa judul penulisan Tugas Akhir yang pernah dibuat sebelumnya sebagai bahan acuan :

1. Nama : Lavi Sukmaraga, No. Mhs. 97 512 074 / TA / UII / 2001  
Judul : Galeri Seni Rupa Modern  
Tema : Interpretasi seni rupa modern kedalam bentuk arsitektur

**Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta**

2. Nama : **Moh. Bernadhi. R, No. Mhs. 97 512 121 / TA / UII / 2003**  
Judul : **Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta**  
Tema : **Penampilan bangunan yang ekspresif**
3. Nama : **Arief Budiarto, No. Mhs. 89 340 055 / TA / UII / 1994**  
Judul : **Museum Seni Rupa Modern**  
Tema : **Landasan konseptual perancangan**
4. Nama : **Rahmansyah, No. Mhs. 89 340 051 / TA / UII / 1995**  
Judul : **Gedung Pameran Furniture Di Semarang**  
Tema : **Landasan konseptual perancangan**



1.12. Kerangka Pola Pikir

